

SPIELEN ZWISCHEN SEHENDEN UND SENBEHINDERTEN (GESETZLICH BLINDEN) SPIELERN - (2-BRETT-SPIEL)

1. Im Turnierschach zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern ist das Spielen an zwei Brettern vorgeschrieben. Der Sehende benutzt ein Normalschachbrett der Sehbehinderte ein Steckschach mit folgenden Merkmalen:
 - a) Mindestgröße 20 x 20 cm;
 - b) Erhöhte schwarze Felder;
 - c) Markierung der schwarzen Steine.

2. Die Züge sind entsprechend dem algebraischen System deutlich anzusagen. Vom Gegner zu wiederholen und auf seinem Brett auszuführen.

3. Auf dem Brett des sehbehinderten Spielers gilt ein Stein als „berührt“, wenn er aus der Sicherungsöffnung herausgezogen ist.

4. Ein Zug des sehbehinderten Spielers ist "ausgeführt", wenn
 - a) ein Stein in eine Sicherungsöffnung gesteckt,
 - b) im Fall einer Wegnahme der geschlagene Stein von dem Brett das am Zug befindlichen Spielers entfernt und
 - c) der Zug angesagt worden ist.Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

5. Eine spezielle Schachuhr für Sehbehinderte ist zulässig. Die Uhr soll folgende Bedingungen erfüllen.
 - a) Ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern; alle 5 Minuten müssen durch einen erhabenen Punkt, alle 15 Minuten durch zwei erhabene Punkte markiert sein.
 - b) Ein leicht zu fühlendes Fallblättchen; dieses soll so angebracht sein, dass der sehbehinderte Spieler nach Möglichkeit den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der vollen Stunde ertasten kann.

6. Der sehbehinderte Spieler darf die Partie auch in Blindenschrift notieren oder auf einer Tonträger sprechen.

7. Ein Versprechen bei der Zugansage muß sofort und vor dem Ingangsetzen der Uhr des Gegner berichtigt werden.

8. Ergeben sich auf den Brettern unterschiedliche Stellungen, so sind diese mit Hinzuziehung des Wettkampfleiters und Zuhilfenahme der Partiaufzeichnung zu berichtigen. Falls die Aufzeichnungen übereinstimmen, muß der Spieler, der einen falschen Zug ausgeführt hat, hinnehmen, daß die Stellung den Partiaufzeichnungen angeglichen wird.

9. Stimmen bei unterschiedlichen Stellungen auch die Partiaufzeichnungen nicht überein, so sind die Züge bis zur Übereinstimmung der Notationen zurückzunehmen. Die verbrauchte Zeit ist vom Wettkampfleiter zu korrigieren.

10. Benötigt ein Spieler während der Partie einen Helfer, so kann der Wettkampfleiter diesem auf Verlangen eines Spielers eine oder mehrere der nachfolgenden Aufgaben übertragen:

- a) Die Züge des sehbehinderten Spielers auf dem Brett des Gegners auszuführen;
- b) Die Züge des sehenden Spielers anzusagen;
- c) Die Züge des sehbehinderten Spielers aufzuschreiben und dessen Uhr zu betätigen;
- d) Dem sehbehinderten Spieler auf dessen Fragen, die Anzahl der Züge und die von beiden Spielern verbrauchte Bedenkzeit mitzuteilen;
- e) Zeitüberschreitung zu reklamieren;
- f) Bei Hängepartien die notwendigen Formalitäten zu erledigen.

11. Im übrigen gelten die allgemeinen Schachregeln.